

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi, terutama game konsol, *Local Area Network (LAN)* dan *online*. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa game-game bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat game mereka sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi, padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang game luar negeri. Untuk itu penulis berusaha memaparkan suatu *tool* pengembang game yang gratis dan sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker VX. Penulis berusaha membuat dan menyajikan ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna.

Role Playing Game (RPG) adalah salah satu jenis game pilihan karena memasukan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat

seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam game tersebut. Lagipula dalam game jenis ini dapat mengembangkan karakter mulai dari nol sampai menjadi seorang pahlawan. Hal ini dapat dibuktikan dari penjualan perangkat lunak dari RPG yang menembus angka jutaan *dollar* seperti *Final Fantasy Series*, *Ragnarok Online* dan masih banyak lagi. Negara Indonesia sebenarnya tidak kekurangan talenta-talenta yang handal dalam ide membuat sebuah game, khususnya RPG.

RPG Maker VX adalah satu dari semakin banyak program yang akan membantu penulis dalam mengembangkan sebuah game RPG buatan. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *RPG Editor Engine* atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program game dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program ini atau program lain.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis dapat merumuskan masalah yang terdapat dalam pembuatan game ini :

1. Bagaimana pembuatan game mini “Legenda Kerajaan Iblis” dapat memberikan suatu hiburan serta informasi kepada para pengguna game sebagai media game yang dapat dikenali oleh sebagian pengguna game.
2. Bagaimana game tersebut dapat memberikan rasa penasaran dalam memainkan game ini.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapat pada pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut: Games yang dibangun menggunakan bahasa pemograman Ruby, menggunakan software (perangkat lunak) RPGMaker VX, hanya dapat dimainkan oleh 1 player, dan tidak dibatasi oleh waktu.

1.4. Tujuan Penelitian

Banyak sekali industri game yang ada saat ini. Dalam pengembangan industri game saat ini aplikasi yang dibuat bisa berkontribusi, sehingga dapat meningkatkan permainan game yang baik dan bisa bersaing dengan game – game lainnya.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan permainan game mini “Legenda Kerajaan Iblis” yang berbeda dari game – game sejenis yang dibuat menggunakan RPGMaker VX, agar dapat disukai oleh sebagian kalangan masyarakat
2. Memberikan alternatif hiburan melalui game yang diciptakan. Dan berusaha agar game yang disajikan tidak “monoton”,
3. Dari hasil pembuatan game tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi positif.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil pembuatan game permainan peran “Legenda Kerajaan Iblis” ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Pemain game ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka – mereka yang jarang bermain game, apalagi yang tidak sama sekali.
2. Game dapat membantu melatih orang – orang yang memiliki masalah dalam berkonsentrasi
3. Game ini membantu meningkatkan keahlian (skill) dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis.
4. Bisa menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah game dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan game mini “Legenda Kerajaan Iblis” ini.

BAB III : KEBUTUHAN PERANCANGAN GAME

Pada bab ini menguraikan perencanaan tentang rancangan pembuatan game “Legenda Kerajaan Iblis” yang dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan tentang pengimplementasian program secara keseluruhan, dan melakukan pengujian sistem guna mengetahui kesalahan dan kekurangan dari program yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran – saran yang akan di sampaikan penulis.

